

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-276551

(43)Date of publication of application : 28.10.1997

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 3/06

(21)Application number : 08-112044

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 09.04.1996

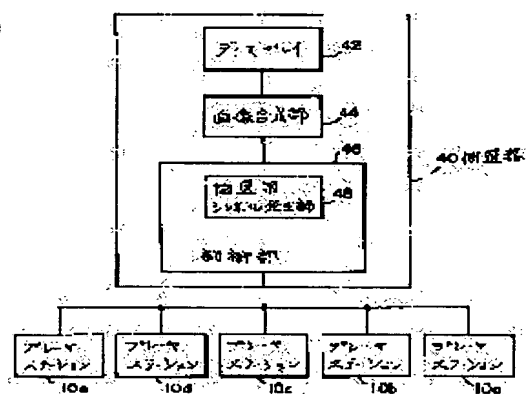
(72)Inventor : INAGAKI TOSHITAKE
NAKANO KOTARO
NAGANO JUNICHIRO
YONEOKA MANABU
FUJIOKA NORIKO

(54) GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To establish a bingo game system which generates the result in a short time, allows a player to have a great fun, and secures the management of a game center with a high rate of service time and high profitableness.

SOLUTION: A bingo game system concerned is composed of a player station 10 to indicate a plate surface for bingo game in a display and a lot drafter 40 to make draft operation for the bingo game. The player station 10 selects one of the 1-9 selecting symbols, when at least one sort of symbols is to be selected duplicately and placed on the bingo plate surface. The drafter 40 selects a certain numeral among the numerals 1 to 9 five times without duplication of the same numeral and clears the corresponding numeral from the game screen. When the duplicated numeral in the screen is selected by this drafting motion, the applicable numerals are cleared at the same time.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

11.03.2003

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

3579180

[Date of registration]

23.07.2004

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平9-276551

(43) 公開日 平成9年(1997)10月28日

(51) Int.Cl. ⁶	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	9/22		A 6 3 F	M
	3/06		3/06	B

審査請求 未請求 請求項の数14 F D (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願平8-112044

(22) 出願日 平成8年(1996)4月9日

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 稲垣 俊丈

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72) 発明者 中野 光太郎

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72) 発明者 永野 純一郎

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 弁理士 布施 行夫 (外2名)

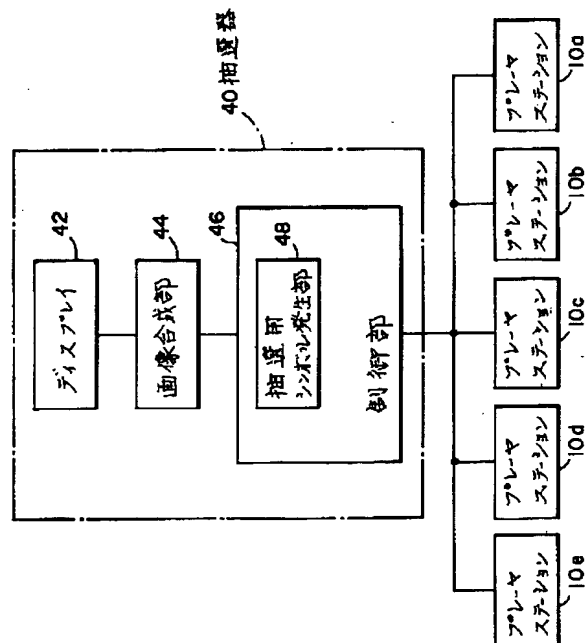
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 短時間で決着がつき、プレーヤーにとっては面白く、ゲームセンター側にとっては稼働率、収益率の高いビンゴゲームシステムを提供すること。

【解決手段】 ビンゴゲーム用の板面をディスプレイに表示するプレーヤステーション10と、ビンゴゲーム用の抽選動作を行う抽選器40を含むビンゴゲームシステムである。前記プレーヤステーション10は、1～9の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記ビンゴゲーム用の板面に配置する。前記抽選器40は、1～9の数字から任意の数字を、同じ数字を重複させることなく5回だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当する数字をクリアする。この抽選動作によりゲーム画面内の重複数字が選択されると、該当する複数の数字が同時にクリアされる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に所定のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、

所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、

前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選手段と、

前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にベイラインが完成したかを判別する判別手段と、

を含み、前記抽選動作によりゲーム画面内の重複シンボルが選択された際に、該当する複数のシンボルが同時にクリアされることを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に所定のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、

所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、

前記ゲーム画面を見ながらプレーヤがベット入力を行うベット入力手段と、

前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選手段と、

前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にベイラインが完成したかを判別する判別手段と、

前記判別結果および前記ベット入力データに基づき、プレーヤに賭の払い戻しを行う払戻手段と、

を含み、前記抽選動作によりゲーム画面内の重複シンボルが選択された際に、該当する複数のシンボルが同時にクリアされることを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 ゲーム画面を表示するディスプレイを含むプレーヤステーションと、

ゲームの抽選動作を行う抽選手段と、

を含み、

前記プレーヤステーションは、

複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に所定のベイラ

インが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、

所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、

前記ゲーム画面を見ながらプレーヤがベット入力を行うベット入力手段と、

10 ゲーム結果を判定しプレーヤにベットの払い戻しを行う判定払戻手段と、を含み、

前記抽選手段は、

前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選シンボル選択手段と、抽選されたシンボルを表示する抽選用ディスプレイと、

を含み、

前記判定払戻手段は、

20 前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にベイラインが完成したかを判別する判別手段と、

前記判別結果および前記ベット入力データに基づき、プレーヤに賭の払い戻しを行う払戻手段と、を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】 複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に複数のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、

30 所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、

前記ゲーム画面を見ながらプレーヤがベット入力を行うベット入力手段と、

前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選手段と、

40 前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にどのベイラインが完成したかを判別する判別手段と、

前記判別結果および前記ベット入力データに基づき、プレーヤに賭の払い戻しを行う払戻手段と、

を含み、

前記払戻手段は、

完成したベイラインに応じてプレーヤへの賭の払い戻しを多くすることを特徴とするゲームシステム。

50 【請求項5】 請求項4において、

前記払戻手段は、

完成したベイラインが多いほどプレーヤへの賭の払い戻しを多くすることを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】 請求項1～5のいずれかにおいて、プレーヤの操作する操作手段を含み、

前記条件設定手段は、

異なるシンボル配置がされ、かつ前記シンボル配置に対応した固有のオッズが設定された複数のゲーム画面を用意し、前記選択手段の操作によりプレーヤに任意のゲーム画面を選択させるよう形成されたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】 請求項1～6のいずれかにおいて、

前記ゲーム画面表示手段は、

複数のゲーム用升目がM行、M列にマトリクス配置され、前記ベイラインとして複数のビンゴ列が設定されたビンゴゲーム用板面をゲーム画面として表示し、

前記条件設定手段は、

所定数のビンゴゲーム用選択シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記ビンゴゲーム用板面の各升目に配置し、前記抽選動作により重複シンボルが抽選されたとき、前記ビンゴゲーム用板面から該当する複数の升目が同時にクリアされることを特徴とするビンゴゲームシステム。

【請求項8】 請求項7において、

使用するシンボルの種類は、

M×M個より少ない値に設定され、

前記条件設定手段は、

少なくとも1個の選択対象シンボルを、少なくとも1回の抽選動作により1個のビンゴ列が完成する数だけ重複選択することと特徴とするビンゴゲームシステム。

【請求項9】 請求項1～8のいずれかにおいて、

前記ゲーム画面表示手段は、

複数のゲーム用升目が5行、5列にマトリクス配置され、前記ベイラインとして縦、横、斜めの複数のビンゴ列が設定されたビンゴゲーム用板面をゲーム画面として表示し、

前記条件設定手段は、

1～9の数字からなるビンゴゲーム用選択シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを少なくとも1回の抽選動作により1個のビンゴ列が完成する数だけ重複選択し前記ビンゴゲーム用板面の各升目に配置し、前記抽選動作により重複シンボルが抽選されたとき、前記ビンゴゲーム用板面から該当する複数の升目が同時にクリアされることを特徴とするビンゴゲームシステム。

【請求項10】 請求項1～3、6～9のいずれかにおいて、

前記払戻手段は、

完成したベイラインに応じてプレーヤへの賭の払い戻し

を多くすることを特徴とするゲームシステム。

【請求項11】 請求項10において、

前記払戻手段は、

完成したベイラインが多いほどプレーヤへの賭の払い戻しを多くすることを特徴とするゲームシステム。

【請求項12】 請求項3、請求項3に従属する請求項6～11のいずれかにおいて、

前記プレーヤステーションは複数個設けられ、同時に複数のプレーヤがゲームを行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項13】 請求項1～12のいずれかにおいて、

前記判定手段は、

前記抽選動作が終了したときに存在するクリアされたシンボルの個数を判別し、

前記払戻手段は、

クリアされたシンボル数に応じてプレーヤへのボーナス払い戻しを行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項14】 請求項13において、

前記払戻手段は、

クリアされたシンボル数が最低基準値に満たないとき、及び／または最大基準値を上回ったときにプレーヤへのボーナス払い戻しを行うことを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明ゲームシステム、特にゲーム画面内にマトリクス配置されたシンボルを、抽選動作により順次クリアしていき、ベイラインを完成させるゲームシステムに関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】従来より、この種のゲームとしてはビンゴゲームなどが広く知られている。ビンゴゲームは、一般に5行×5列にマトリクス配置された升目に、1～25または1～75の数字を、同じ数字がダブらないように（例えば数字「2」が複数回登場しないように）、ランダムに配置している。そして、所定の抽選器でランダムに1～25または1～75の数字を発生させ、前記マトリクス配置された25の升目の数字を次々にクリアしていき、最初に縦、横、斜めの複数のビンゴ列の内いずれか1つができたプレーヤが勝利者となる。

【0003】このようなビンゴゲームを、単純にゲームシステムに適用すると、一列のビンゴ列を作るためには、抽選器を少なくとも5回動作させなければならぬ。従って、このようなシステムを業務用のゲームシステムに適用すると、勝負の決着がつくまでに（1列のビンゴ列が完成するまでに）、抽選の結果を最低5回待たなければならず、ゲームが冗長になってしまい、プレーヤに緊張感がなくなり、ゲームの面白さが低減すると共に、ゲームセンター側にとっては、極めて稼働率、収益

率の悪いゲームとなってしまう問題がある。

【0004】さらに、複数のプレーヤが同時にビンゴゲームを行う場合には、最初にビンゴ列が完成したプレーヤは、他のプレーヤがビンゴ列を完成し、ゲームが終了するまでの間、手持ちぶさたでゲーム終了を待たねばならず、この面からも、ゲームが冗長で面白くないものになってしまうという問題があった。

【0005】本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、短時間で決着がつき、プレーヤにとっては面白く、ゲームセンター側にとっては稼働率、収益率の高いゲームシステムを提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するため、請求項1の発明は、複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に所定のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選手段と、前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にベイラインが完成したかを判別する判別手段と、を含み、前記抽選動作によりゲーム画面内の重複シンボルが選択された際に、該当する複数のシンボルが同時にクリアされることを特徴とする。

【0007】また、請求項2の発明は、複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に所定のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、前記ゲーム画面を見ながらプレーヤがベット入力を行うベット入力手段と、前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選手段と、前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にベイラインが完成したかを判別する判別手段と、前記判別結果および前記ベット入力データに基づき、プレーヤに賭の払い戻しを行う払戻手段と、を含み、前記抽選動作によりゲーム画面内の重複シンボルが選択された際に、該当す

る複数のシンボルが同時にクリアされることを特徴とする。

【0008】また、請求項3の発明は、ゲーム画面を表示するディスプレイを含むプレーヤステーションと、ゲームの抽選動作を行う抽選手段と、を含み、前記プレーヤステーションは、複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に所定のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、前記ゲーム画面を見ながらプレーヤがベット入力を行うベット入力手段と、ゲーム結果を判定しプレーヤにベットの払い戻しを行う判定払戻手段と、を含み、前記抽選手段は、前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選シンボル選択手段と、抽選されたシンボルを表示する抽選用ディスプレイと、を含み、前記判定払戻手段は、前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にベイラインが完成したかを判別する判別手段と、前記判別結果および前記ベット入力データに基づき、プレーヤに賭の払い戻しを行う払戻手段と、を含むことを特徴とする。

【0009】請求項4の発明は、複数のゲーム用升目がN次元（Nは2以上の整数）にマトリクス配置され、前記マトリクス配置に複数のベイラインが設定されたゲーム画面をディスプレイに表示するゲーム画面表示手段と、所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記複数のゲーム用升目に配置することで前記ゲーム画面内のシンボル配置を行う条件設定手段と、前記ゲーム画面を見ながらプレーヤがベット入力を行うベット入力手段と、前記シンボル配置後に、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルを、同一シンボルを重複させることなく所定回数だけ順次選択し、前記ゲーム画面から該当するシンボルをクリアする抽選手段と、前記抽選動作によりクリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面にどのベイラインが完成したかを判別する判別手段と、前記判別結果および前記ベット入力データに基づき、プレーヤに賭の払い戻しを行う払戻手段と、を含み、前記払戻手段は、完成したベイラインに応じてプレーヤへの賭の払い戻しを多くすることを特徴とする。

【0010】請求項4の態様の一つとして、請求項5の発明は、請求項4において、前記払戻手段は、完成したベイラインが多いほどプレーヤへの賭の払い戻しを多く

することを特徴とする。

【0011】また、請求項10の発明は、請求項1～3、6～9のいずれかにおいて、前記払戻手段は、完成したペイラインに応じてプレーヤへの賭の払い戻しを多くすることを特徴とする。

【0012】請求項10の態様の一つとして、請求項11の発明は、請求項10において、前記払戻手段は、完成したペイラインが多いほどプレーヤへの賭の払い戻しを多くすることを特徴とする。

【0013】請求項1～4のゲームシステムは、複数のゲーム用升目がマトリクス配置されたゲーム画面がディスプレイ上に表示される。前記マトリクス配置された複数の升目内には、所定数の選択用シンボルから任意に選択されたシンボルが配置される。

【0014】本発明の特徴は、前記各升目へのシンボルの選択配置に際し、少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し配置することにある。すなわち、前記マトリクス配置された複数の升目内には、少なくとも1種類のシンボルが2個以上重複して配置される。

【0015】このようなゲーム画面が、プレーヤに初期ゲーム画面として設定表示され、その後、抽選手段により、前記所定数の選択用シンボルの中から任意のシンボルが選択される。前記ゲーム画面内に選択されたシンボルが存在する場合には、当該シンボルが順次クリアされていく。このとき、同一シンボルは重複して抽選させることはない。

【0016】そして、この抽選動作により、クリアされたシンボル配置に基づき、前記ゲーム画面内にペイラインが完成したか否かが判断される。

【0017】このようにして、本発明によれば、最初に、ディスプレイ上に複数のシンボルがランダムに配置されたゲーム画面が与えられ、その後の抽選動作により、このゲーム画面内に、ペイラインが完成するか否かというゲームを楽しむことができる。

【0018】ここにおいて、本発明の特徴的な事項は、前記初期ゲーム画面内に、少なくとも1種類のシンボルが重複して配置される構成を採用することにより、これにより、1回の抽選動作により、運よくこのゲーム画面内の重複シンボルが選択された際には、複数回の抽選を行ったのと同様に、該当する複数のシンボルが同時にク

リアされることとなる。

【0019】従って、例えばペイラインを完成するために少なくともK個（Kは整数）のシンボルをクリアする必要がある場合、従来のシステムでは1回の抽選で1個のシンボルしかクリアされないため、少なくともK回の抽選動作を行う必要があったが、本発明では前記重複シンボルの配置により、1回の抽選で複数回の抽選動作を行ったのと同様な動作を行い、より少ない抽選回数でペイラインを完成することができ、この結果、プレーヤにとってはスピード感、緊張感に富んだ面白いゲームを提

供することができ、ゲームセンター側にとっては稼働率、収益率の高いゲームシステムを提供することが可能となる。

【0020】特に、請求項2の発明によれば、プレーヤはディスプレイ上に表示されたゲーム画面を見ながら、その中のシンボル配列に基づき、所望のベット入力を行うことができる。例えば、ペイラインが完成しやすいゲーム画面が表示されている場合には、多くのクレジットをベット入力し、またシンボル配置が良くないと判断した場合には、少ないクレジットをベット入力するようにして、ゲームを楽しむことができる。

【0021】さらに、請求項3のゲームシステムでは、プレーヤステーションと、前記抽選動作を行う抽選手段とを設け、前記抽選手段に、抽選されたシンボルを表示する抽選用ディスプレイを設けている。

【0022】これにより、プレーヤは抽選用ディスプレイに表示されるシンボルを見ながら、ゲーム画面内に配置されたどのシンボルがクリアされるかを視覚的に楽しみながらゲームを行うことができ、より緊張感に富んだ面白いゲームシステムを実現することができる。

【0023】さらに請求項4、10のゲームシステムは、完成したペイラインの数に基づきプレーヤへの払い戻しを行うように形成されている。すなわち、所定回数の抽選動作が行われる場合に、例えば1回の抽選動作でペイラインが完成してしまったプレーヤは、残りの抽選動作期間内は全くゲームに参加しないことになる。

【0024】しかし、本発明によれば、完成したペイラインの数に基づきプレーヤへの払い戻しを行うように形成されているため、プレーヤはゲームの最初から最後までゲームへの興味を失うことなく、緊張感に富んだ面白いゲームを行うことができる。

【0025】このとき、例えば完成したペイラインの本数が少ないほど払い戻しを多くするように設定することもできるが、本発明では請求項5、11のゲームシステムのように構成することが好ましい。これにより、最初のペイラインが完成しても、次のペイラインが完成すればさらにプレーヤへの払い戻しが多くなるため、プレーヤはゲームの最初から最後までゲームへの興味を失うことなく、より緊張感に富んだ面白いゲームを行うことができる。

【0026】また、請求項6の発明は、請求項1～5のいずれかにおいて、プレーヤの操作する操作手段を含み、前記条件設定手段は、異なるシンボル配置がされ、かつ前記シンボル配置に対応した固有のオッズが設定された複数のゲーム画面を用意し、前記選択手段の操作によりプレーヤに任意のゲーム画面を選択させるよう形成されたことを特徴とする。

【0027】このように、本発明のゲームシステムでは、シンボル配置の異なる複数のゲーム画面を用意しておき、プレーヤに任意のゲーム画面を選択させる。この

とき、各ゲーム画面には、それぞれ固有のオッズが設定されており、例えばペイラインが完成しやすいシンボル配置のゲーム画面は低いオッズ、ペイラインが完成しにくいゲーム画面には高いオッズが設定されるようになっている。

【0028】従って、プレーヤは、各ゲーム画面のシンボル配置とオッズとを対比しながら、所望のゲーム画面を選択するという楽しさを味わうことができ、より緊張感と変化に富んだ面白いゲームシステムを実現することができる。

【0029】また、請求項7の発明は、請求項1～6のいずれかにおいて、前記ゲーム画面表示手段は、複数のゲーム用升目がM行、M列にマトリクス配置され、前記ペイラインとして複数のビンゴ列が設定されたビンゴゲーム用板面をゲーム画面として表示し、前記条件設定手段は、所定数のビンゴゲーム用選択シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを重複して選択し前記ビンゴゲーム用板面の各升目に配置し、前記抽選動作により重複シンボルが抽選されたとき、前記ビンゴゲーム用板面から該当する複数の升目が同時にクリアされること特徴とする。

【0030】本発明のゲームシステムは、ゲーム画面内に、M行、M列に升目がマトリクス配置されたビンゴゲーム用板面を表示し、このゲーム用板面に配置されたシンボルを、抽選動作により順次クリアしていく。

【0031】このとき、ビンゴゲーム用板面には、少なくとも1種類のシンボルが重複して配置されているため、この重複シンボルが抽選動作により選択された場合には、同時に複数の升目がクリアされる。

【0032】従って、例えば、ある特定のシンボルがM個重複してビンゴゲーム用板面に配置している場合には、当該シンボルが抽選により選択されると、1回の抽選動作でビンゴ列が完成することになり、よりスピーディに緊張感に富んだ面白いビンゴゲームを行うことが可能となる。

【0033】また、請求項8の発明は、請求項7において、使用するシンボルの種類は、M×M個より少ない値に設定され、前記条件設定手段は、少なくとも1個の選択対象シンボルを、少なくとも1回の抽選動作により1個のビンゴ列が完成する数だけ重複選択すること特徴とする。

【0034】本発明によれば、使用するシンボルの種類を、マトリクスを構成する升目の数、すなわちM×M個より少ない数に設定している。これにより、ゲーム画面内に、抽選されたシンボルが存在する確率が高くなり、よりスピーディなビンゴゲームを行うことができる。

【0035】これに加えて、本発明によれば少なくとも1個の選択したシンボルを、少なくとも1個の抽選動作により1個のビンゴ列が完成する数だけ重複選択するよ

うに構成されている。これにより、重複配置されたシンボルが、抽選動作により選択された場合には、1度に多数のシンボルがクリアされ、特に前記重複配置されたシンボルがビンゴ列に沿って配置されている場合には、1回の抽選動作によりビンゴ列が完成し、より緊張感とスピード感に富んだ面白いビンゴゲームを行うことができる。

【0036】また、請求項9のゲームシステムは、請求項1～8のいずれかにおいて、前記ゲーム画面表示手段は、複数のゲーム用升目が5行、5列にマトリクス配置され、前記ペイラインとして縦、横、斜めの複数のビンゴ列が設定されたビンゴゲーム用板面をゲーム画面として表示し、前記条件設定手段は、1～9の数字からなるビンゴゲーム用選択シンボルの中から任意のシンボルを選択するとともに、この選択に際し少なくとも1種類のシンボルを少なくとも1回の抽選動作により1個のビンゴ列が完成する数だけ重複選択し前記ビンゴゲーム用板面の各升目に配置し、前記抽選動作により重複シンボルが抽選されたとき、前記ビンゴゲーム用板面から該当する複数の升目が同時にクリアされること特徴とする。

【0037】本発明のシステムは、ディスプレイ上に表示するビンゴゲーム用板面に、升目が5行、5列にマトリクス配置され、しかもペイラインとして、縦、横、斜めの複数のビンゴ列が設定されている。

【0038】そして、前記ビンゴゲーム用板面には、1～9のビンゴ用選択シンボルの中から任意のシンボルが選択配置されている。この選択配置に際し、少なくとも1種類のシンボルは、少なくとも1回の抽選動作により1個のビンゴ列が完成する数だけ重複選択して配置される。

【0039】このようにすることにより、1回の抽選動作により、前記重複設定シンボルが抽選されたときに、ビンゴゲーム用板面から該当する複数の升目が同時にクリアされることになる。特に、前記重複選択配置されたシンボルが、所定のビンゴ列に沿って配置されている場合には、当該シンボルが抽選により選択されると、1回の抽選動作により一列のビンゴ列が完成し、勝負の決着が短時間につくことになる。

【0040】この結果、本発明のゲームシステムによれば、よりスピーディでかつ緊張感の高い面白いビンゴゲームを行うことができる。

【0041】また、請求項12の発明は、請求項3、請求項3に従属する請求項6～11のいずれかにおいて、前記プレーヤステーションは複数個設けられ、同時に複数のプレーヤがゲームを行うことを特徴とする。

【0042】本発明によれば、プレーヤステーションが複数設けられ、同時に複数のプレーヤがゲームに参加できる。これにより、例えば複数のプレーヤが、最初にペイラインを完成することを競い合いながらゲームを楽しむことができる。

【0043】特に、本発明のゲームシステムは、請求項5、11の発明のように、完成したベイラインが多いほどプレーヤの払い戻しを多くするように形成することが好ましい。これにより、例えば最初にベイラインが完成したプレーヤは、より多くのベイラインが完成することに注意を払いながら、ゲームを楽しむことができ、最初にベイラインが完成したプレーヤから、最後にベイラインが完成するプレーヤまで、ゲームに参加したプレーヤ全員を飽きさせることなく面白いゲームを行うことが可能となる。

【0044】また、請求項13の発明は、請求項1～12のいずれかにおいて、前記判定手段は、前記抽選動作が終了したときに存在するクリアされたシンボルの個数を判別し、前記払戻手段は、クリアされたシンボル数に応じてプレーヤへのボーナス払い戻しを行うことを特徴とする。

【0045】請求項13の態様の1つとして、請求項14の発明は、請求項13において、前記払戻手段は、クリアされたシンボル数が最低基準値に満たないとき、及び／または最大基準値を上回ったときにプレーヤへのボ

ーナス払い戻しを行うことを特徴とする。

【0046】前述したように、本発明では、前記初期ゲーム画面内に、少なくとも1種類のシンボルが重複して配置される構成を採用している。従って、1回の抽選動作により、運よくこのゲーム画面内の重複シンボルが選択された際には、複数回の抽選を行ったのと同様に、該当する複数のシンボルが同時にクリアされ、重複シンボルが選択されなかった場合には1個のシンボルしかクリアされない。

【0047】この結果、規定回数の抽選が終了したときにクリアされたシンボルの個数はゲームの度に少なかったり、多かったりする。

【0048】請求項13の発明は、この点に着目し、抽選動作終了時にクリアされたシンボルの総数に基づき、プレーヤへのボーナス払い戻しを行う構成を採用することにより、単にベイラインの完成のみならず、クリアされるシンボルの総数もゲームの結果に影響することとなるため、より変化に富み、緊張感の高い面白いゲームを提供することができる。

【0049】ここにおいて請求項14の発明のように、抽選動作終了時にクリアされたシンボルの総数が最低基準値に満たないとき、及び／または最大基準値を上回ったときにプレーヤへのボーナス払い戻しを行う構成を採用することにより、よりわかりやすく高い面白いゲームを提供することができる。

【0050】

【発明の実施の形態】次に、本発明の好適な実施の形態を、ビンゴゲームを行うゲームシステムを例に取り詳細に説明する。

【0051】図1には、実施例のビンゴゲームシステム

の一例が示され、実施例のゲームシステムは、複数のプレーヤステーション10a～10eと、複数のディスプレイD1～D9を組み合わせる構成されたメインディスプレイ42とを含んで構成される。

【0052】プレーヤステーション10a～10eは、複数のプレーヤa～e（図示せず）の各々がゲーム操作を行うために設けられたものであり、これらのプレーヤステーション10a～10e上には、操作部12a～12eとサブディスプレイ16a～16e等が設けられている。さらに、プレーヤステーション10a～10eには、コイン投入部22と、コイン払戻部24とが設けられている。

【0053】メインディスプレイ40は、アトラクト画面の表示や、後述する抽選用の画面表示を行うものである。

【0054】図2には、実施例のゲームシステムの機能ブロック図が示されている。このゲームシステムは、複数のプレーヤステーション10a、10b、10c…10eと、抽選器40とが、データ伝送ラインを介して互いに接続されている。

【0055】図3には、各プレーヤステーション10の機能ブロック図が示されている。

【0056】実施例のプレーヤステーション10は、操作部12と、画像合成部14と、ディスプレイ16と、アンプ18と、スピーカ20と、コイン投入部22と、コイン払戻部24と、ステーション制御部30とを含んで構成される。

【0057】前記ステーション制御部30は、具体的にはプログラム及びその他のデータが記憶されたROMと、作業領域として機能するRAMと、CPUとを含んで構成され、ゲーム画面表示部32、条件設定部34、判定払戻部36として機能するように構成されている。

【0058】実施例のゲームシステムは、各プレーヤステーション10a、10b…10eで全くゲームが行われてない場合には、原則としてアトラクトモードに制御されている。この場合には、各プレーヤステーション10においては、ゲーム画面表示部32はアトラクトモード画面を演算し、画像合成部14を介してディスプレイ16上にアトラクト画面を表示すると共に、ステーション制御部30は、アンプ18を介してスピーカ20からアトラクト用の音声出力する。

【0059】このとき、後述する抽選器40のメインディスプレイ42上には、同様にしてアトラクト用の画面が表示される。

【0060】そして、プレーヤが操作部12のゲーム開始ボタンを操作すると、ステーション制御部30は、アトラクトモードからゲームモードに切替制御され、他のプレーヤステーション10及び抽選器40へ向けゲームモードへの切替信号を出力する。これにより、実施例のゲームシステム全体は、アトラクトモードからゲームモ

ードに切り替わることになる。

【0061】実施例のゲームシステムにおいて、ゲームモードは、最初に設定されるベットモードと、その後に行われる抽選モードと、私民モードとを含んで構成されている。

【0062】このモード切替は、各プレーヤステーション10a、10b…10eが、それぞれ独立に行うように構成してもよいが、本実施例では最初にゲームにエントリーしたプレーヤステーション10のステーション制御部30が制御するように形成されている。

【0063】すなわち、ゲームシステムがアトラクトモードから、ゲームモードに切り替わると、ステーション制御部30は、最初の30秒間、ゲームシステム全体をベットモードに制御し、その後ゲームシステム全体を抽選モードに切替制御する。

【0064】そして、ベットモード時に、ステーション制御部30は、ディスプレイ16上にビンゴカードを表すゲーム画面を表示すると共に、このビンゴカードに対する、プレーヤのベット（賭け）動作の受付を行う。

【0065】ベットモードにゲームシステムが制御されると、ゲームに参加した各プレーヤステーション10では、そのゲーム画面表示部32が、画像合成部14を介してディスプレイ16上に図8に示すビンゴゲーム用板面をゲーム画面として表示する。このビンゴゲーム用板面は、本実施例ではゲーム用の升目が5行、5列にマトリクス配置されており、ベイラインとして、縦、横、斜めの複数のビンゴ列が設定されている。

【0066】そして、条件設定部34は、1～9のビンゴゲーム用選択シンボルの中から、任意のシンボルを選択し、ビンゴ用板面の、各升目に配置する。本実施例では、ビンゴ用板面の25個の升目の内、中央の升目には「フリー」のシンボルを表示し、残り24個の升目に前記1～9の数字を選択配置している。前記「フリー」のシンボルは、最初からクリアされているシンボルである。

【0067】本実施例の特徴は、このような1～9の数字を選択しビンゴ用板面に配置する際に、少なくとも1種類の数字を重複選択し、ビンゴ用板面の升目に配置したことにある。

【0068】すなわち、本実施例ではビンゴ用板面を、5×5の25個の升目で構成し、この中の1個に「フリー」のシンボルを配置し、残りの24個の升目に1～9の数字を配置している。従って、 $(25 - 1 - 9) = 14$ 個の升目には、同じ数字が繰り返して配置されることになる。

【0069】図7には、1～9の各シンボルの重複配置の回数が見られている。前記条件設定部34は、図7に示すルールに従い、1～9の各数字を重複選択し、各升目にランダムに配置することでビンゴカードの形成を行う。

【0070】例えば、図8に示すビンゴカードを例にとると、[1]、[2]のシンボルは4個の升目に配置され、[3] [4] [5] [6]のシンボルはそれぞれ3個の升目に配置され、[7]は2個の升目に配置され、[8] [9]は、それぞれ1個の升目に配置されている。すなわち、図7に示すルールに従い、1～9の重複選択数を合計すると、合計24個となり、これらのシンボルがビンゴゲーム板面の24個の升目にそれぞれランダムに選択配置されることになる。

10 【0071】ここにおいて、注目すべき点は、[1] [2]のシンボルは、1回の抽選動作によりビンゴ列が完成する度に必要な最低限の回数だけ重複配置されている。従って、これらのシンボルがベイラインに沿って1列に配置されていれば、「フリー」のシンボルとの組み合わせにより、1回の抽選動作でビンゴ列が完成することになる。

【0072】[3] [4] [5] [6]のシンボルは、3個の升目に重複配置されており、従ってこれら各シンボルがベイラインに沿って1列に配置されていれば、少なくとも2回の抽選動作によりシンボル列が完成することになる。

20 【0073】このように、図7に示すルールに従い1～9の各シンボルをビンゴゲーム用板面に重複配置することにより、少ない抽選回数で、ビンゴ列の発生する確率が高くなり、よりスピーディで緊張感に富んだ面白いゲームを実現することができる。

【0074】なお、実施例の条件設定部34は、図8に示すようなビンゴゲーム用のカードを最初に5種類演算すると共に、各ビンゴカードに対応して、そのカードのオッズを初期条件として設定する。ビンゴ列ができやすいカードは、低いオッズに、ビンゴ列ができにくいカードは高いオッズに条件を初期設定する。

30 【0075】プレーヤは、操作部12を操作することにより、このような5種類のビンゴカードとそのオッズをディスプレイ16上に次々に繰り替え表示させ、任意のカードを選択することができる。

【0076】そして、プレーヤカードを選択した後、操作部12を操作し、所定枚数のクレジット（実施例ではコイン）を賭けるベット入力を行う。このとき、クレジットは、コイン投入部22からコインを順次投入することによりインクリメントされていき、そのクレジットの中から何枚のクレジットを賭けるかを指示してもよく、また前回のゲームでストックしたクレジットの中から所望枚数のクレジットをベットしてもよい。

50 【0077】このとき、選択したゲーム画面に対応して設定された初期オッズは、ベットするクレジットの枚数が増えると、これにつれて増加する。さらに、ベット枚数が増えたとボーナスゲームが設定されるようにも構成される。このようなオッズの変更及びボーナスゲームの追加は、ベットされるクレジットの枚数に基づき、条

件設定部34が行う。

【0078】ここにおいて特徴的なことは、オッズの変更は、ベット枚数に単純に比例して配当が増えるよう行われるのではなく、段階的に（不連続に）配当が増えるように行なわれることにある。これにより、あと1枚のベットでオッズが上がるかもしれないという期待をプレーヤに持たせることができ、1ゲーム当たりのベット枚数を決定する際にも、プレーヤに期待と緊張感を与えより面白いゲームを行わせることができる。

【0079】さらに、このようなオッズの変更以外に、ベット枚数によってボーナスの権利が順次発生するという構成を採用することにより、カード選択の楽しみ以外に、ボーナスチャンスを獲得しゲームを楽しむことができる。

【0080】そして、ステーション制御部30は、所定時間のベットモードが終了すると、システム全体を抽選モードに切替制御する。これにより、抽選器10による、抽選動作が開始されることになる。

【0081】図2に示すよう、抽選器40は、メインディスプレイ42と、画像合成部44と、制御部46とを含んで構成されてる。そして、制御部46は、画像合成部44を介してディスプレイ42上に、アトラクトモード時にはアトラクト用の画面、ベットモード時にはベットモード用の演出画面、抽選モード時には抽選モード用の画面を画像表示させる。

【0082】前記制御部46は、所定のプログラム及びその他のデータが記憶されたROMと、作業領域としてのRAMと、CPUとを含んで構成されており、抽選モード設定時には抽選用シンボル発生部48としても機能するように構成されている。

【0083】そして、前記抽選用シンボル発生部48は、1～9のビンゴゲーム用シンボルの中から、同一数字（同一シンボル）を重複させることなく、所定回数（実施例第5回）だけ順次選択し、当該選択シンボルをメインディスプレイ42上に表示する。そして、選択されたシンボルは、伝送ラインを介して各プレーヤステーション10a、10b…10eに伝送される。図9～図11には、このような一連の抽選動作が示されている。

【0084】まず、ベットモードから、抽選モードへの切替が行われると、抽選用シンボル発生部48は、画像合成部40を介してディスプレイ42上に、図9（A）に示すカーテンを表示し、次に同図（B）に示すようこのカーテンを開き抽選動作を開始することをプレーヤに視覚的に表示する。

【0085】次に同図（C）に示すよう複数枚（9枚）のカードを、画面中央に積み重ねた状態で表示し、これを同図（D）に示すように順次配り始め、図10（A）に示すように9枚のカードを配った時点で、カード配り動作を終了する。

【0086】その後、裏返しに配られた9枚のカードの

中から、ランダムに1枚若しくは2枚のカードを順次ハイライト表示し、ハイライト表示されたカードはひっくり返されてそのナンバーを順次表示していく。ハイライト表示され、数字が表示されるカードは順次変わっていき、最終的にどのカードが選択されるかは、このカードめくり動作が終了するまでプレーヤにはわからない。当然のことながら、配られた9枚のカードは、それぞれ1～9の各数字に対応している。

【0087】そして、図10（A）～（D）に示すカードめくり動作が終了し、最終的に図11（A）に示すように、例えば「7」のカードが抽選により選択されると、そのカードには1番目に選択されたことを表す「1st」の文字が重ね合わせて表示され、その後図11（B）に示すようハイライト表示が終了する。

【0088】このような抽選動作を、実施例では5回繰り返して行う。図11（C）には、全ての抽選動作が終了した時点における、ディスプレイ42の表示画面が示されている。ここでは、7、5、2、3、6の各数字が、5回の抽選動作により順次選択されたことを表している。

【0089】そして、制御部46は、このような抽選動作が行われる度に、抽選された数字を各プレーヤステーション10a、10b…10eに向け伝送する。

【0090】各プレーヤステーション10では、ステーション制御部30が判定払戻部36として機能し、抽選された数字をクリアしていく。ここにおいてクリアとは、例えば通常のビンゴゲームのように、抽選された数字の存在する升目（スポット）に穴を開けて有効化していくような動作をいい、ここでは抽選された数字は他の数字と区別できるようにハイライト表示される。

【0091】さらに、判定払戻部36は、抽選動作が行われる度にディスプレイ16上に表示されているビンゴカード内にビンゴ列が完成したか否かの判断を行う。ビンゴ列が完成すると、当該ビンゴ列をハイライト表示すると共に、ディスプレイ16上に払戻コインの枚数を表示する。

【0092】例えば、1回目の抽選動作によって、ビンゴ列が完成した場合には、ジャックポットというボーナスゲームを獲得したと判断し、ディスプレイ16上に表示されるビンゴゲーム用の板面の外側に、「ジャックポット」の文字を一時的に点滅表示する。そして、このジャックポットを獲得した場合には、ベット枚数に関係なく、所定枚数のコインの払い戻しを行い、この払戻コイン数（クレジット数）をディスプレイ16上に表示する。

【0093】また、プレーヤが2回目、3回目のチャンスボーナスの権利を獲得している場合には、2回目、3回目の抽選により、ビンゴ列が完成したか否かを判断する。そして、2回目、3回目のチャンスボーナスの権利を有するプレーヤが、2回目または3回目の抽選でビン

ゴ列を完成した場合には、同様にベット枚数に関係なくボーナス用のコインの払い戻しが行われる。なおゲーム中は、この払戻コイン数（クレジット数）が、ディスプレイ16上に表示される。

【0094】当然のことながら、ジャックポット、2回目または3回目のチャンスボーナスを獲得した場合には、前記ボーナス用の払い戻し以外に、設定されたオッズに基づくコインの払い戻しも行われる。

【0095】このようにして払い戻されるコインは、払戻判定部36によりその都度計算され、その合計枚数がディスプレイ16上に順次更新表示される。

【0096】そして、5回の抽選動作が終了すると、プレーヤステーション10のステーション制御部30は、システムのモードを抽選モードから払戻モードに切り替え制御する。

【0097】これにより、各プレーヤステーション10a、10b…10eの判定払戻部36は、ゲームより獲得したコイン（クレジット）の払い戻しを、プレーヤに対して行う。この際、プレーヤが操作部12によりコインによる払い戻しを選択すると、獲得した枚数のコインはコイン払戻部24からプレーヤに払い戻される。また、獲得したコインのストックを選択して、次のゲームにチャレンジする場合には、新たに獲得したコインと、現在保有しているクレジットとのトータル枚数のコインが、プレーヤの所持しているクレジットとしてメモリに記憶され、次のゲームを行う際の掛け金として用いることができる。

【0098】図4には、本実施例のゲームシステムの動作フローチャートが示されており、図5にはベットモード時における動作フローチャート、図6には抽選モード時における動作フローチャートが示されている。

【0099】まず、ゲームシステムがアトラクトモードに設定されている場合には（ステップS10）、ディスプレイ42及び各プレーヤステーション10a、10b…10eのサブディスプレイ16a、16b…16e上には、アトラクトモード画面が表示される。

【0100】この状態で、いずれか1台のプレーヤステーション10に、プレーヤがエントリーすると（ステップS12）、システム全体が所定時間（実施例では30秒間）だけベットモードに制御される（ステップS14）。

【0101】図5には、ベットモード時におけるゲームシステムの動作フローチャートが示されている。

【0102】まず、ベットモードに切替制御されると、各プレーヤステーション10a、10b…10eのディスプレイ16上には、それぞれ5種類のビンゴゲーム用のカードが用意される（ステップS100）。図8には、このとき設定されるビンゴゲーム用のカードの一例が示されている。

【0103】各プレーヤステーション10a、10b…

10eでは、それぞれ独自に5種類のカードを演算設定するため、各ステーションで選択されるビンゴカードはそれぞれ全く異なったものとなる。

【0104】これら各ビンゴカードは、前述したように図7に示すルールに従って、同一の数字が複数回重複して配置されるように構成されている。そして、5×5の升目のビンゴカードの内、中央の升目には「フリー」のシンボルが配置され、残りの24の升目の中に1～9の9種類の数字シンボルが、図7に示す組み合わせでランダムに配置される。必ず、どの数字も1個は配置される。

【0105】図7に示すようなルールに従って各ビンゴカードを作成することにより、カードの数字の並びは極めて興味深い配置となり、メリハリのあるビンゴゲームを行うことができる。

【0106】すなわち、プレーヤに配られたビンゴカードの24スポットには、1～9の数字が配置されており、1枚のカードの中に1つの数字が最高4箇所存在し、1図の抽選動作により抽選された数字によって、1度に4箇所のスポットが有効になる可能性を持っている。5回の抽選によって最低でも10箇所、最高17箇所のスポットが有効となり、有効スポットが縦、横、斜めに5個並ぶビンゴ列が、最高5ラインまで完成する可能性を持っている。

【0107】このことから、プレーヤが選択するカードによって、ビンゴ列が複数本できる確率と、ビンゴ列が完成するまでのスピード異なり、プレーヤのカード選択によってゲームの結果に大きな影響がでることになる。

【0108】さらに、各プレーヤに加える5種類のカードには、それぞれビンゴ列ができる確率の相違により、異なる初期オッズが設定されている。従って、プレーヤは初期オッズと、ビンゴカードと見比べながら、所望のカードを選択することができる。

【0109】このときディスプレイ16上に表示されるビンゴカードの内、このカード内に存在する数字で4個のものだけは、色によって他の数字と識別表示し、その他の3～2個のものは通常に表示する。または1個しかない数字は、暗く表示することによって外れのような印象をもたせる。これにより、数多くのスポットを開け、完成ライン数を多くするという目的を、視覚的にプレーヤに認識させる。

【0110】実施例のゲームでは、ビンゴ列が複数できるという特性を利用し、ビンゴ列が多くできるほど高い配当を行うようにゲーム設定されている。従って、よい条件のカードを選択することが、プレーヤの楽しみとなる。

【0111】ステップS102～ステップS112には、このカード選択手順が示されている。まず、プレーヤステーション10が、5種類のビンゴカードを用意すると（ステップS100）、最初に1枚目のカードがデ

ィスプレイ上に表示される(ステップS102、S104)。このとき、ゲーム画面上には、1枚目のカードに対向して設定された初期オッズが、ゲームの初期条件として表示される(ステップS106)。

【0112】カードを変更したい場合には、操作部12のカード変更ボタンを操作することにより、1枚目のカードから順に2枚目、3枚目というようにカードが変更表示され、これに伴い当該カードに付随するオッズも表示される(ステップS108、S110、S112、S104、S106)。そして、5枚目のカードまで変更し、さらに次のカードに変更する場合には最初のカードが再度表示される(ステップS110、S102、S104)。

【0113】このようにして、5枚のカードが、カードを変更する度にサイクリックに表示されることになる。

【0114】そして、所望のカードの選択が終了し、プレーヤが当該カードに対するクレジットのベット動作を行うと(ステップS114)、当該クレジットのベット枚数に対応したゲーム条件の設定が行われる(ステップS116)。

【0115】このベット入力は、プレーヤステーション10のディスプレイ16上に表示されるクレジットの枚数の範囲内で行われる。クレジットの枚数は、コイン投入部22からコインを投入する毎にインクリメントされる。

【0116】そして、プレーヤが操作部12のベットボタンを操作しベット入力を行う毎に、1ゲーム当たりのベット枚数がディスプレイ16上にインクリメント表示される。クレジットのベット枚数を順次増やしていくと、初期オッズがより高いオッズに突然変更されたり、ボーナスゲームの権利が発生する。

【0117】例えば、初心者向けには、前述したカード選択の楽しみの他に、所定枚数からのベットによって権利が発生するボーナスチャンスをつか設定し、変化のあるゲームが行われるように構成されている。

【0118】また、上級者向けには、ベット枚数を増やすことによって、ボーナスポイントが段階的にアップするというシステムを採用し、ベット枚数が増えるほど有利な条件でゲームに参加できるように構成されている。

【0119】さらに、前述したオッズは、ベット枚数に単純に比例して配当が増えるのではなく、段階的に配当が決定されるシステムを採用し、あと1枚のベットでオッズが上がるかもしれないという期待をプレーヤに持たせることによって、ベット入力時におけるプレーヤの緊張感を高め、より面白いゲームを楽しむことができるように構成されている。

【0120】当然のことながら、ベット入力を行う毎に、ディスプレイ上に表示される残りのクレジットの数はデクリメントされる。

【0121】このようにして、所定時間のベットモード

が終了すると(ステップS16)、次に抽選モードが開始される(ステップS18)。

【0122】図6に示すよう、抽選モードが開始されると、抽選器40は、5回の抽選動作を行う。図9、図10、図11に示すように、ディスプレイ42上に、1～9の数字の中から、5個の数字を順次選択し、これをディスプレイ上に表示する。プレーヤは、このようにして表示される画面を見ながら、抽選動作が行われる毎に、手持ちのビンゴカードにビンゴ列が完成するか否かを、緊張感をもって眺め、ゲームを楽しむことができる。

【0123】そして、抽選動作が行われる毎に、抽選された数字は、各プレーヤステーション10へ向け送信される。

【0124】各プレーヤステーション10では、抽選された数字を受信する毎に、手持ちのビンゴカード内に表示されている当該抽選数字シンボルを識別表示する(ステップS200、S202、S204、S206)。さらに、抽選された数字によって、手持ちのビンゴカードにビンゴ列が完成したか否かを判断する(ステップS208)。

【0125】このような一連の動作を、5回の抽選動作が終了するまで繰り返して行う。

【0126】そして、ビンゴ列が完成したと判断した場合には(ステップS208)、ビンゴ列完成のゲーム演出をゲーム画面上で行い、完成ビンゴ列を点滅表示し(ステップS210)、さらに当該ビンゴ列に対応した払戻コインの演算を行いこれをディスプレイ上に表示する(ステップS212)。

【0127】当然のことながら、完成するビンゴ列の数が多くなればなるほど、払戻コインの枚数が増えることになる。

【0128】従って、本実施例のように、複数のプレーヤが参加するビンゴゲームにおいて、最初に1列のビンゴ列が完成した後でも、2列目、3列目のビンゴ列の完成により払戻コインが増えるため、各プレーヤはゲームの最初から最後までゲームに集中し、ゲームを楽しむことが可能となる。

【0129】これに加えて、実施例のゲームシステムでは、ジャックポットや、2回目、3回目のチャンスボーナスシステムを採用している。そして、1回目の抽選によりビンゴ列が完成した場合には、これをジャックスポットと認定し、通常のビンゴ列完成時に払戻コイン枚数に、ジャックポット用のボーナスを加算しコインを払い戻すように演出する。

【0130】さらに、プレーヤがチャンスボーナスの権利を獲得している場合には、2回目、3回目の抽選動作によりビンゴ列が完成した場合に、ジャックポットと同様に、ボーナス用のコインを払い戻す。

【0131】このように、通常のビンゴ列以外に、ジャックポットや、チャンスボーナスという演出を行うこと

により、初心者から上級者まで幅広くゲームを楽しむことができる。

【0132】特に、本発明によれば、1回の抽選動作により、最大4個のスポットが有効になる（クリアされる）という特徴を有するため、少ない抽選動作により多くのビンゴ列が完成するチャンスが発生することとなり、プレーヤにとってはスピーディで緊張感に富んだ面白いビンゴゲームを行うことができ、またはゲームセンター側にとっては、稼働率が高く収益性の高いゲームシステムとなる。

【0133】そして、5回の抽選動作が終了すると（ステップS214）、払戻コインの枚数を決定する処理を開始する（ステップS216、S218、S220）。すなわち、抽選動作終了時に、このビンゴカードの中で開いた（クリアされた）スポットの数がX個（例えば12個）以下の場合には、無条件で所定枚数のコインをボーナスポイントとして与えるゲーム演出を行う（ステップS216、S218）。

【0134】なお、抽選動作終了時に、このビンゴカードの中で開いた（クリアされた）スポットの数がY個（例えば16個）以上の場合には、無条件で所定枚数のコインをボーナスポイントとして与えるゲーム演出を行うようにしてもよい。

【0135】そして、このゲーム画面に対応して設定されたオッズ、入力されたベット数、完成したビンゴ列の本数、獲得したボーナスポイント等に基づき当該ゲームでのトータルの払戻コイン数（払い戻しクレジット数）を決定する（ステップS220）。

【0136】このようにして、一連の抽選モード時における動作が終了すると（ステップS20）、システムは払戻モードに制御され（ステップS22）、プレーヤに獲得したコインの枚数と、現在手持ちのクレジットの枚数を表示する。ここでプレーヤは、実際のコインでの払い戻しを選択すると、コイン払戻部24からコインの払い戻しが受けられる。クレジットに加算することを選択すると、獲得したコインを、手持ちのクレジットに加算し、次のゲームにチャレンジすることができる。

【0137】このようにして、コインの払い戻しを終了し、ゲームを終了すると（ステップS24）、ゲームシステムはアトラクトモードに再度切替制御されることになる。

【0138】なお、本発明は前記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内で各種の変形実施が可能である。

【0139】例えば、前記実施例では、5×5の升目のビンゴ用板面を用い、ビンゴゲームを行う場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、これ以外にM行、M列（Mは整数）のビンゴゲーム用板面を用いてゲームを行うように構成してもよく、またはM行、N列（M、Nは異なる値の整数）のビンゴ用板面を用いゲー

ムを行うように構成してもよい。

【0140】また、前記実施例では、ビンゴ用板面を2次元的に形成する場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず複数のゲーム用升目をN次元（Nは3以上の整数）にマトリクス配置し、同様のビンゴゲームを行うように構成してもよい。

【0141】また、前記実施例では、1～9の数字をビンゴゲーム用のシンボルとして用いる場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、これ以外のシンボル、例えば複数種類のキャラクターを用い、同様のゲームを行うように構成することもできる。

【0142】また、プレーヤへの払い戻しについて、完成するペイラインの本数を、プレーヤに予め選択させ、ゲームの結果、完成したペイラインの本数が予め選択したペイライン数と合致した場合、払い戻しを行うように構成してもよい。

【0143】このようにすれば、プレーヤが選択したペイライン数に対して、実際に完成したペイライン数が多くても少なくとも払い戻しが行われないので、ゲームの始めから終わりまでプレーヤの興味を持続させることができる。

【0144】また、必要に応じベットするコインの枚数が増えるほど、前記「フリー」のシンボルの存在する升目（スポット）の個数が増える構成としてもよく、これによりプレーヤに対しベット入力時により多くの楽しみを与えることができる。この際、必要に応じ、増えた「フリー」のシンボルのスポット配置をプレーヤが任意に設定できるように構成してもよく、またCPUによりランダムに設定するように構成してもよい。

【0145】また、前記抽選器40には必ずしもディスプレイを設ける必要はなく、抽選結果を、例えば音声によりプレーヤに伝達するように構成してもよい。

【0146】さらに、実施例では、抽選用の画面を、1種類だけを用いる場合を例にとり説明したが、例えばゲームに変化を付けるため、メインディスプレイ42上に表示される抽選用の画面を複数種類用意し、1回のゲームが終了する毎に、抽選用画面の種類を切り替えて使用するように構成してもよい。このようにすれば、プレーヤが繰り返してビンゴゲームを行う場合でも、抽選用ゲーム画面の視覚的な変化により、プレーヤは飽きることなく繰り返しゲームにチャレンジすることはできる。

【0147】

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例のゲームシステムの外観説明図である。

【図2】実施例のゲームシステムの機能ブロック図である。

【図3】実施例のプレーヤステーションの機能ブロック図である。

【図4】実施例のシステムのメインフローチャート図である。

【図5】実施例のシステムのベットモード動作を示すフローチャート図である。

【図6】実施例のシステムの抽選モード動作を示すフローチャート図である。

【図7】ビンゴカードの形成ルールを示す説明図である。

【図8】ビンゴカードの一例を示す説明図である。

【図9】抽選動作時にディスプレイに表示される画面の説明図である。

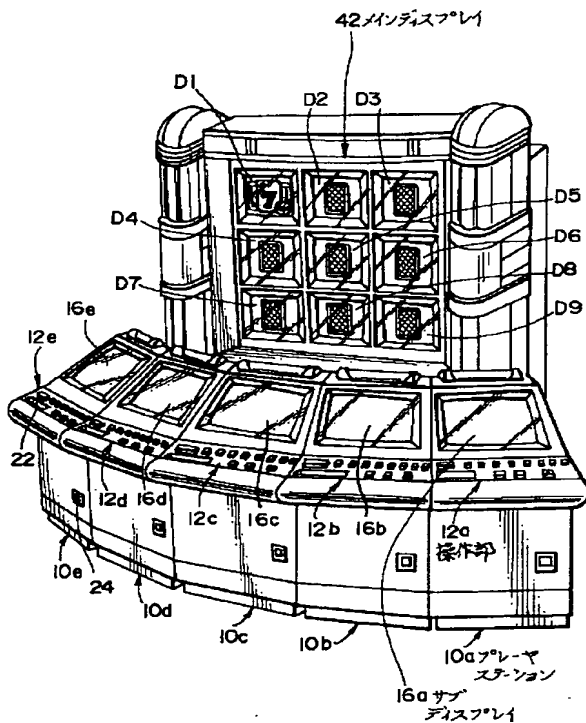
【図10】抽選動作時に表示される画面の一例を示す説明図である。

【図11】抽選動作時に表示される画面の一例を示す説明図である。

*【符号の説明】

- 10 プレーヤステーション
- 12 操作部
- 16 サブディスプレイ
- 30 ステーション制御部
- 32 ゲーム画面表示部
- 34 条件設定部
- 36 判定払戻部
- 40 抽選器
- 42 ディスプレイ
- 46 制御部
- 48 抽選用シンボル発生部

【図1】



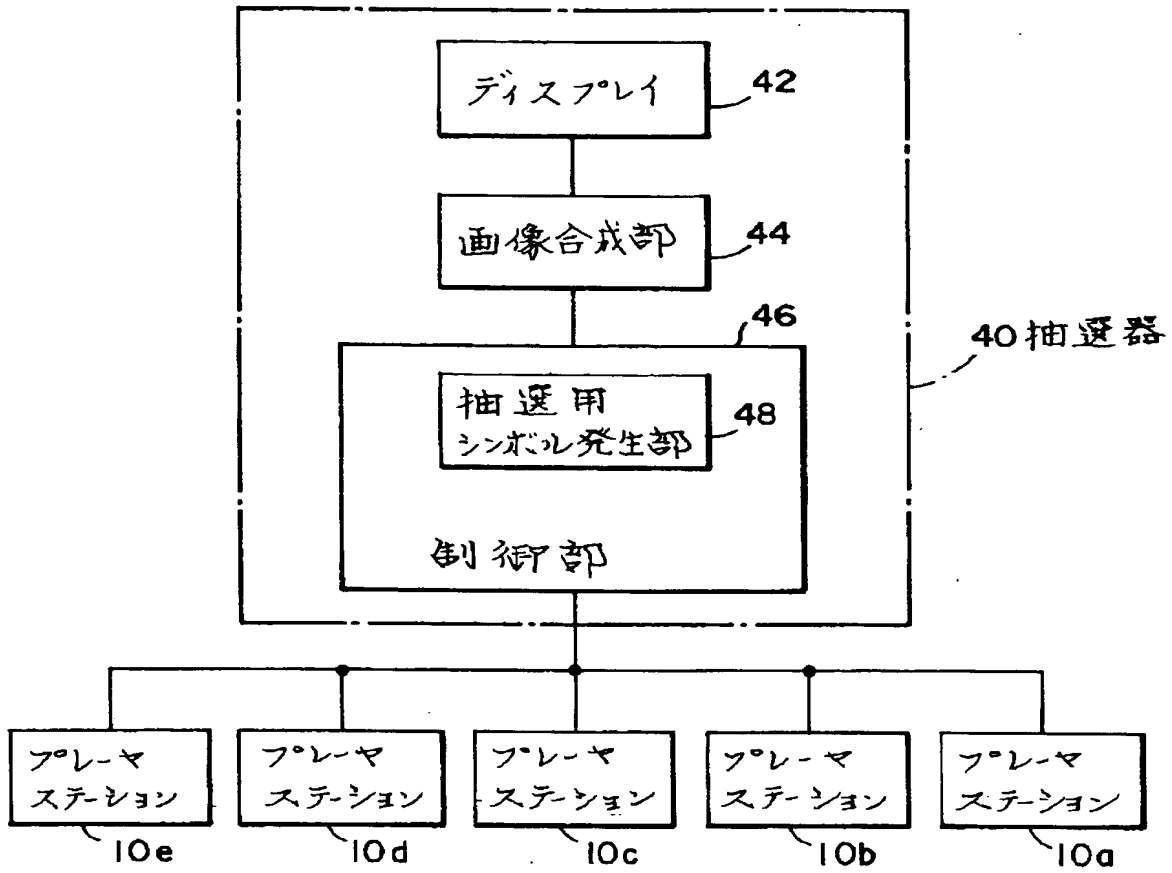
【図7】

9 数字	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
A	4	4	3	3	3	3	2	1	1

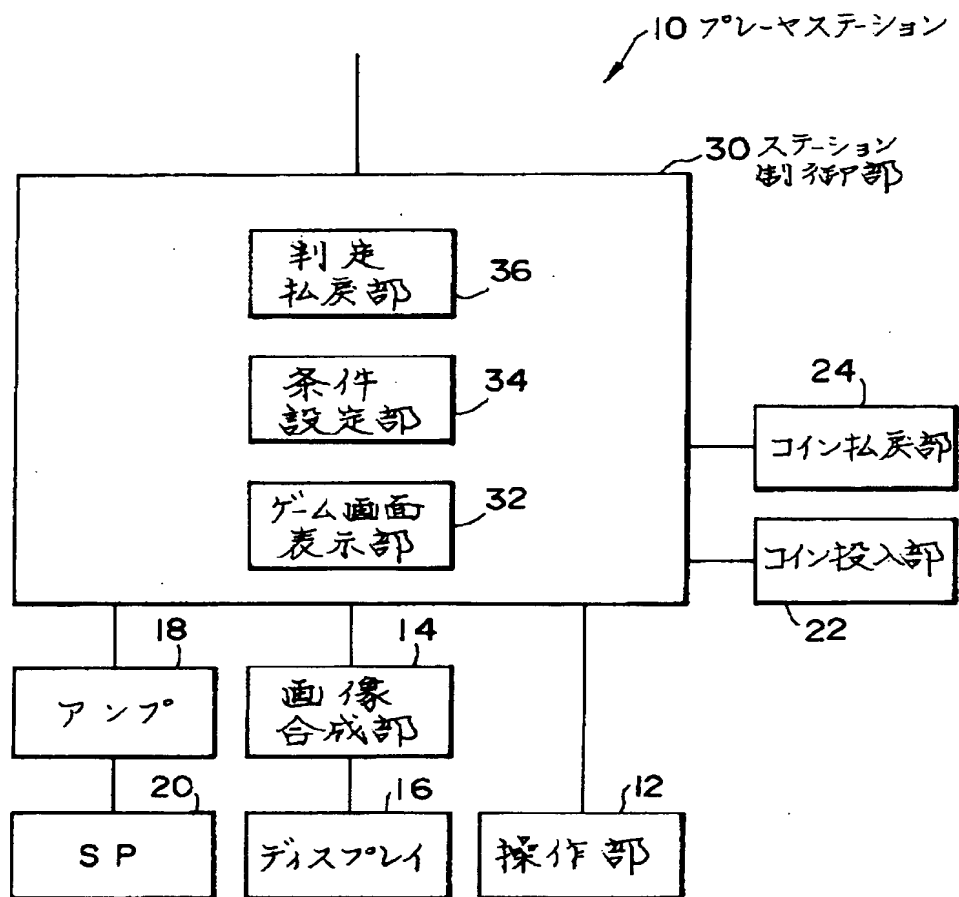
【図8】

4	4	7	4	1
6	2	1	3	1
5	5	FREE	2	8
5	1	3	2	7
3	6	9	6	2

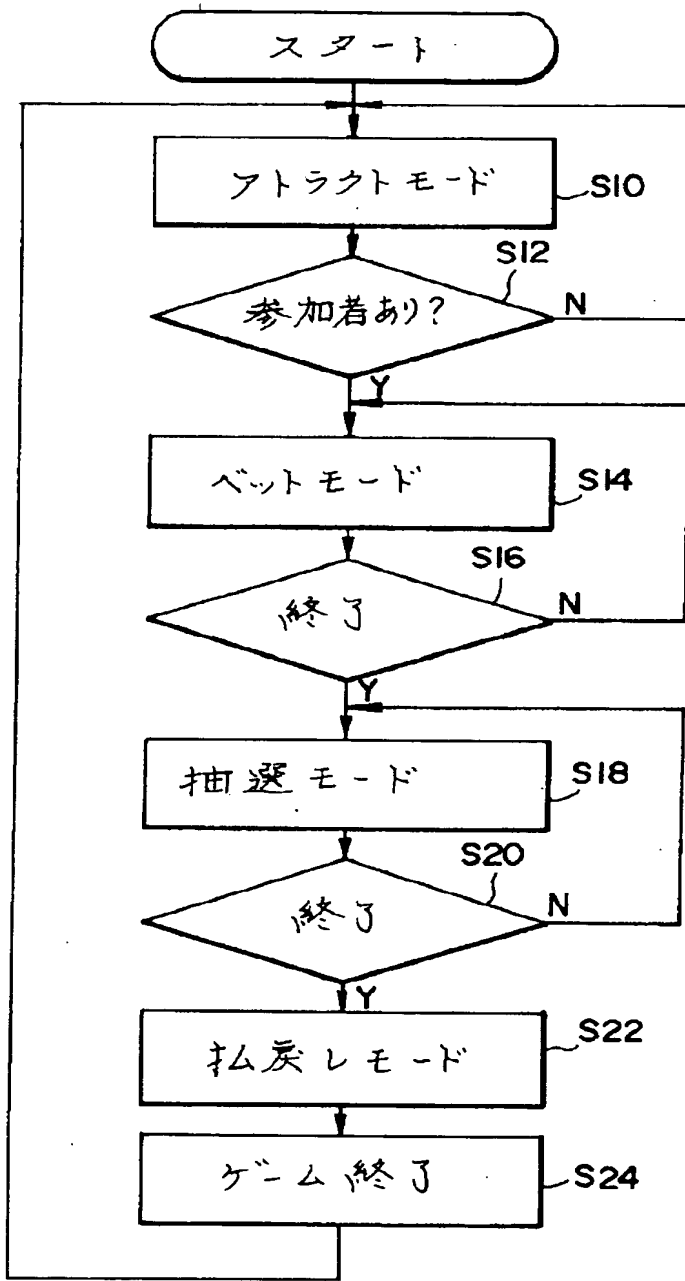
【図2】



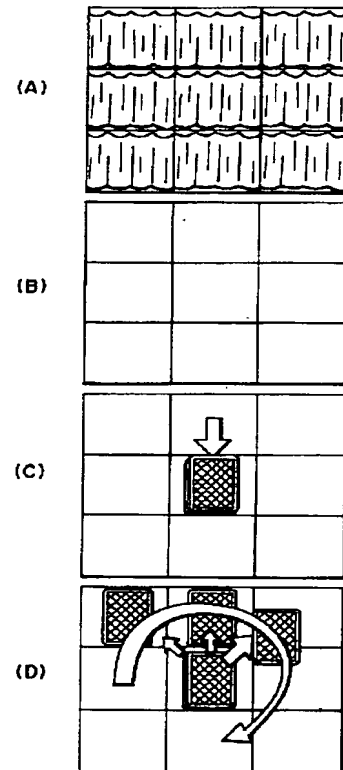
【図3】



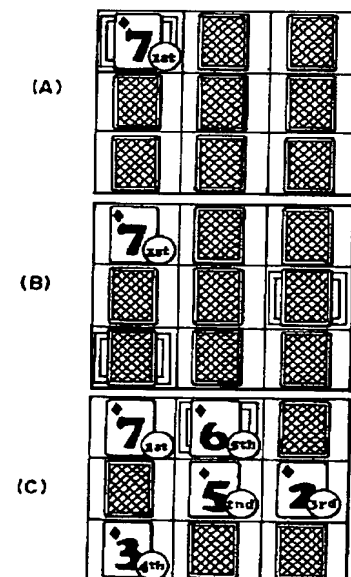
【図4】



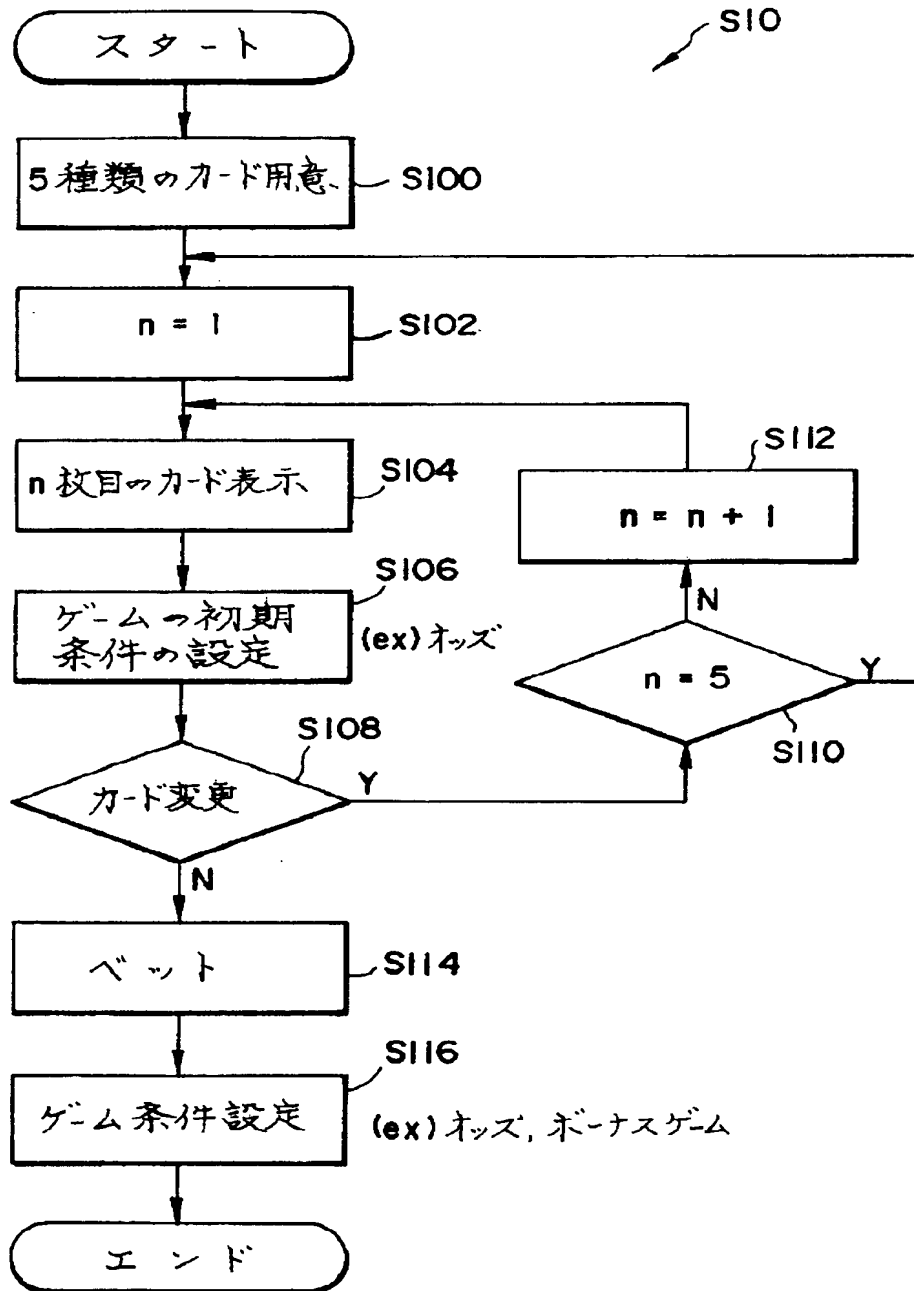
【図9】



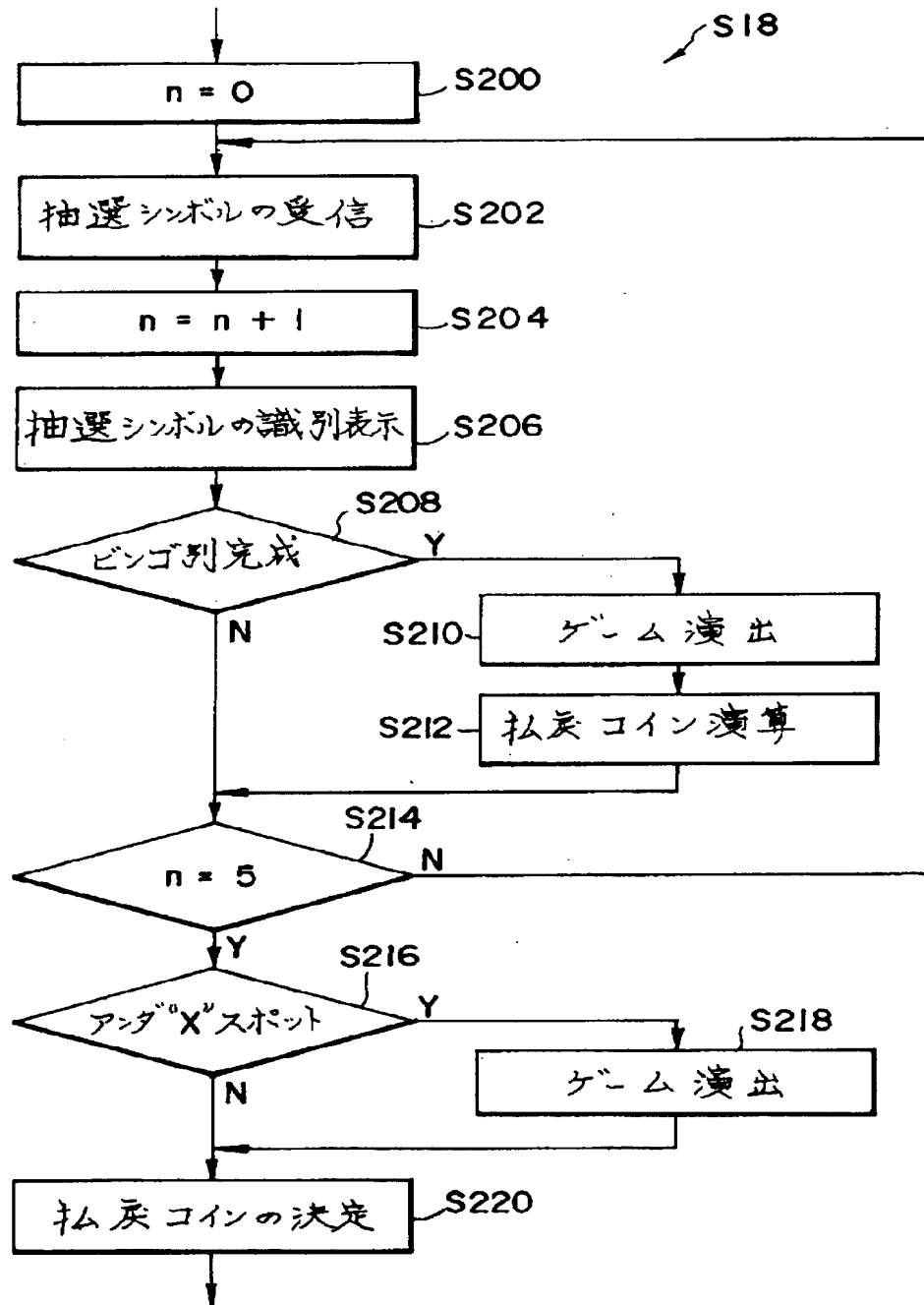
【図11】



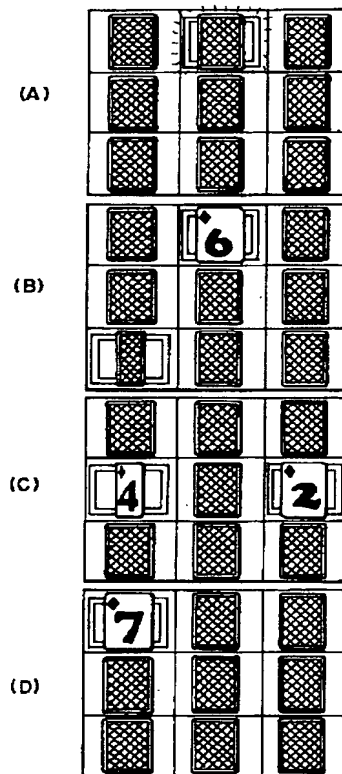
【図5】



【図6】



【図10】



フロントページの続き

(72)発明者 米丘 学
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 藤岡 紀子
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内